

## MACHINE-ASSISTED TRANSLATION (MAT):

(19)【発行国】 日本国特許庁 ( J P )	(19)[ISSUING COUNTRY] Japan Patent Office (JP)
(12)【公報種別】 公開特許公報 ( A )	(12)[GAZETTE CATEGORY] Laid-open Kokai Patent (A)
(11)【公開番号】 特 開 2002-273035(P2002-273035A)	(11)[KOKAI NUMBER] Unexamined Japanese Patent 2002-273035(P2002-273035A)
(43)【公開日】 平成 1 4 年 9 月 2 4 日 ( 2 0 0 2 . 9 . 2 4 )	(43)[DATE OF FIRST PUBLICATION] September 24, Heisei 14 (2002. 9.24)
(54)【発明の名称】 位置検出装置を用いたゲーム装 置および記憶媒体	(54)[TITLE OF THE INVENTION] Game apparatus using position detector, and storage medium
(51)【国際特許分類第 7 版】 A63F 13/00 13/08 // G09B 29/10	(51)[IPC INT. CL. 7] A63F 13/00 13/08 // G09B 29/10
【 F I 】 A63F 13/00 F 13/08 G09B 29/10 A	【FI】 A63F 13/00 F 13/08 G09B 29/10 A
【審査請求】 未請求	【REQUEST FOR EXAMINATION】 No
【請求項の数】 6	【NUMBER OF CLAIMS】 6

【出願形態】	O L	[FORM OF APPLICATION]	Electronic
【全页数】	6	[NUMBER OF PAGES]	6
(21) 【出願番号】		(21)[APPLICATION NUMBER]	
特 願	Japanese Patent Application		
2001-76622(P2001-76622)		2001-76622(P2001-76622)	
(22) 【出願日】		(22)[DATE OF FILING]	
平成 1 3 年 3 月 1 6 日 ( 2 0 0 1 . 3 . 1 6 )		March 16, Heisei 13 (2001. 3.16)	
(71) 【出願人】		(71)[PATENTEE/ASSIGNEE]	
【識別番号】		[ID CODE]	
000134855		000134855	
【氏名又は名称】		[NAME OR APPELLATION]	
株式会社ナムコ		NAMCO, LTD.	
【住所又は居所】		[ADDRESS OR DOMICILE]	
東京都大田区多摩川 2 丁目 8 番 5 号			
(71) 【出願人】		(71)[PATENTEE/ASSIGNEE]	
【識別番号】		[ID CODE]	
501108094		501108094	
【氏名又は名称】		[NAME OR APPELLATION]	
株式会社ジェー・ジー・エス		Incorporated company J G S	
【住所又は居所】		[ADDRESS OR DOMICILE]	
静岡県富士市今泉 7 0 0 番地の 1			

(72)【発明者】

(72)[INVENTOR]

【氏名】

[NAME OR APPELLATION]

関 義晃

Seki Yoshiteru

【住所又は居所】

[ADDRESS OR DOMICILE]

東京都大田区多摩川 2 丁目 8 番  
5 号 株式会社ナムコ内

(72)【発明者】

(72)[INVENTOR]

【氏名】

[NAME OR APPELLATION]

青山 明宏

Aoyama Akihiro

【住所又は居所】

[ADDRESS OR DOMICILE]

静岡県富士市今泉 7 0 0 番地の  
1 ジャトコ株式会社内

(74)【代理人】

(74)[AGENT]

【識別番号】

[ID CODE]

100063130

100063130

【弁理士】

[PATENT ATTORNEY]

【氏名又は名称】

[NAME OR APPELLATION]

伊藤 武久 (外 1 名)

Ito Takehisa (and 1 other)

【テーマコード (参考)】

[THEME CODE (REFERENCE)]

2C001

2C001

2C032

2C032

【F ターム (参考)】

[F TERM (REFERENCE)]

2C001 AA11 BA00 BA04 BA05  
BA06 BB00 BB06 CA00 CA09  
CB01 CC03 CC082C001 AA11 BA00 BA04 BA05 BA06 BB00  
BB06 CA00 CA09 CB01 CC03 CC08  
2C032 HB22 HC11 HC21 HC31 HD04 HD12

2C032 HB22 HC11 HC21 HC31 HD26  
HD04 HD12 HD26

## (57) 【要約】

## (57)[ABSTRACT OF THE DISCLOSURE]

## 【課題】

誰でも気軽にプレイすることができ、しかも自分専用のマップが作れる新規なゲーム装置および記憶媒体を提供することである。

## [SUBJECT OF THE INVENTION]

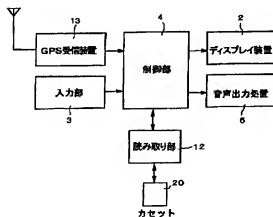
It is that anyone provides new game apparatus and new storage medium which can play freely and can moreover make map only for themselves.

## 【解決手段】

G P Sからのプレーヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なう制御部4を有し、制御部4は、G P Sによるプレーヤーの現在位置が認識された地点において情報を選択的に書き込み可能とし、かつ、その書き込まれた情報および情報が書き込まれた地点における緯度および経度に関するデータを記録する。

## [PROBLEM TO BE SOLVED]

It has control section 4 which performs game calculation based on positional information on player from GPS, control section 4 enables it to write in information alternatively at point where present position of player by GPS has been recognized. And it records data about LAT and LONG in point where the written-in information and information were written in.



## 【特許請求の範囲】

## [CLAIMS]

## 【請求項 1】

位置検出装置を取り付けたゲーム装置において、前記位置検出装置からのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、該ゲーム演算部は、前記位置検出装置によるプレイヤーの現在位置が認識された地点において情報を選択的に書き込み可能とし、かつ、その書き込まれた情報および情報が書き込まれた地点における緯度および経度に関するデータを記録することを特徴とするゲーム装置。

## [CLAIM 1]

In game apparatus which attached position detector, it has game arithmetic\_section which performs game calculation based on positional information on player from said position detector, this game arithmetic\_section enables it to write in information alternatively at point where present position of player by said position detector has been recognized. And it records data about LAT and LONG in point where the written-in information and information were written in. Game apparatus characterized by the above-mentioned.

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム装置において、書き込みを行った日時が書き込み情報とともに記録されることを特徴とするゲーム装置。

## [CLAIM 2]

In game apparatus of Claim 1, time which performed writing-in is recorded with write-in information. Game apparatus characterized by the above-mentioned.

## 【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置において、前記ゲーム機のディスプレイに表示される表に、前記書き込みを行った地点が緯度および経度によって特定される箇所にポイント表示されることを特徴とするゲーム装

## [CLAIM 3]

In game apparatus of Claim 1 or 2, point display of the point which performed said writing-in to table displayed on display of said game machine is given in location pinpointed by LAT and LONG. Game apparatus characterized by the above-mentioned.

置。

**【請求項 4】**

請求項 3 に記載のゲーム装置において、前記ゲーム機のディスプレイに表示される表が、地図データが表示された表であることを特徴とするゲーム装置。

**[CLAIM 4]**

In game apparatus of Claim 3, table displayed on display of said game machine is table where map data were displayed.

Game apparatus characterized by the above-mentioned.

**【請求項 5】**

請求項 1 ないし 4 の何れか一項に記載のゲーム装置において、他のゲーム機と送受信することにより、互いのデータを共有可能であることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

**[CLAIM 5]**

In game apparatus as described in any one of claims 1 thru/or 4, by sending\_and\_receiving and receiving with other game machine, mutual data are sharable.

Game apparatus of Claim 1 characterized by the above-mentioned.

**【請求項 6】**

位置検出装置を用いたゲーム装置の記憶媒体において、プレイヤーが書き込んだ情報および該情報の書き込みを行なった地点の緯度・経度のデータを記憶する記憶部と、前記情報の書き込みを行なった地点のポイントを緯度・経度データに基づいた箇所を表示するプログラムとを有することを特徴とする記憶媒体。

**[CLAIM 6]**

In storage medium of game apparatus using position detector, storage medium characterized by having storage part which stores data of LAT and LONG of point which performed information which player wrote in, and writing-in of this information, and program which displays location based on LAT and LONG data for point of point which performed writing-in of said information.

**【発明の詳細な説明】**

**[DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION]**

**【 0 0 0 1 】**

**[0001]**

## 【発明の属する技術分野】

本発明は、位置検出装置を取り付けたゲーム装置および記憶媒体に関するものである。

【 0 0 0 2 】

## 【従来の技術】

近年、ゲーム機器は子供から大人まで楽しめように、各種ジャンルのものが開発、販売されて普及している。ところが、何れもゲーム機においても屋内でCRT等のディスプレイにゲーム内容を写してプレイするものが殆どであり、体を動かしてプレイできるものも少なかった。

【 0 0 0 3 】

ところで、特開平10-216361号公報には携帯用のゲーム機にGPS受信機を接続して、GPS衛星からの信号(測位用電波)を受信し、現在位置情報をゲーム要素に取り入れた野外で遊ぶゲーム装置が提案されている。このゲーム装置では、ゲーム機を用いて野外で遊ぶという、従来のゲーム機の範疇を越えたまったく新しい発想によるものである。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

## [TECHNICAL FIELD OF THE INVENTION]

This invention relates to game apparatus and storage medium which attached position detector.

[0002]

## [PRIOR ART]

In recent years, thing of various genres is developed and sold and game machine device has prevailed so that both children and adults can enjoy themselves.

However, it is almost the case which all copies and plays the content of game on display of CRT etc. indoors also in game machine.

There was little what can move and play body.

[0003]

By the way, it connects GPS receiver to portable game machine at Unexamined-Japanese-Patent No. 10-216361, and receives signal (electric wave for positioning) from GPS Satellite, and game apparatus with which it plays in outdoors which took in currency information to game component is proposed.

It is based on completely new way of thinking which exceeded criteria of game machine of past of playing with this game apparatus out in the fields using game machine.

[0004]

[PROBLEM TO BE SOLVED BY THE INVENTION]

しかしながら、上記公報に記載されたゲーム装置は実質上、5人以上集まらないと遊べず、さらにレフリー機を用意したり、各ゲーム機に送受信機を設けねばならないという等の制約があり、誰でも気軽に楽しむことが難しかった。

**【0005】**

ところで、行動履歴を蓄積して自分用の地図を作るようなゲームは知られていない。本発明は、上記した従来の事情に鑑み、誰でも気軽にプレイすることができ、しかも自分専用のマップが作れる新規なゲーム装置および記憶媒体を提供することを課題としている。

**【0006】****【課題を解決するための手段】**

上記課題を解決するため、本発明は、位置検出装置を取り付けたゲーム装置において、前記位置検出装置からのプレーヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、該ゲーム演算部は、前記位置検出装置によるプレーヤーの現在位置が認識された地点において情報を選択的に書き込み可能とし、かつ、その書き込まれた情報および情報が書き込まれた地点における緯度および経度に関

However, substantially, unless five or more game apparatus described by the above-mentioned gazette gather, it cannot be played with them, but they prepare referee machine further, each game machine has restrictions of saying that it must provide transmitter receiver.

It was difficult for anyone to enjoy himself freely.

**[0005]**

By the way, game which accumulates action log and makes map for itself is not known.

It takes this invention into consideration with situation of said past, and anyone can play it freely, and it makes it problem to provide new game apparatus and new storage medium which can moreover make map only for themselves.

**[0006]****[MEANS TO SOLVE THE PROBLEM]**

In game apparatus with which this invention attached position detector in order to solve the above-mentioned problem, it has game arithmetic\_section which performs game calculation based on positional information on player from said position detector, this game arithmetic\_section enables it to write in information alternatively at point where present position of player by said position detector has been recognized.

And it is characterized by recording data about LAT and LONG in point where the written-in information and information were written in.



するデータを記録することと特徴としている。

**【0007】**

なお、本発明は、書き込みを行った日時が書き込み情報とともに記憶されると、効果的である。さらに、本発明は、前記ゲーム機のディスプレイに表示される表に、前記書き込みを行った地点が緯度および経度によって特定される箇所にポイント表示されると、効果的である。

**【0008】**

さらにまた、本発明は、前記ゲーム機のディスプレイに表示される表が、地図データが表示された表であると、効果的である。さらにまた、本発明は、他のゲーム機と送受信することにより、互いのデータを共有可能であると効果的である。

**【0009】**

また、上記課題を解決するため、本発明は、位置検出装置を用いたゲーム装置の記憶媒体において、プレーヤーが書き込んだ情報および該情報の書き込みを行なった地点の緯度・経度のデータを記憶する記憶部と、前記情報の書き込みを行なった地点のポイントを経緯データに基づいた箇所を表示するプログラムとを有することを特徴とし

**[0007]**

In addition, this invention is effective if time which performed writing-in is stored with write-in information.

Furthermore, this invention is effective if point display of the point which performed said writing-in to table displayed on display of said game machine is given in location pinpointed by LAT and LONG.

**[0008]**

Furthermore, table of this invention displayed on display of said game machine is also effective in it being table where map data were displayed.

Furthermore, by sending\_and\_receiving and receiving with other game machine, this invention is also effective, if mutual data are sharable.

**[0009]**

Moreover, in order to solve the above-mentioned problem, it sets this invention to storage medium of game apparatus which used position detector, it is characterized by having storage part which stores data of LAT and LONG of point which performed information which player wrote in, and writing-in of this information, and program which displays location based on LAT and LONG data for point of point which performed writing-in of said information.

ている。

# [0010]

## [発明の実施の形態]

以下、本発明の好ましい実施の形態を図面に基づいて説明する。図1は、本発明に係るゲーム装置に用いるゲーム機の外観図である。

# [0011]

図1において、液晶のディスプレイ2、入力部としてのスイッチ3を具備する携帯用のゲーム機1に、位置検出装置としてのGPS受信装置を内蔵したGPSカセット10が装着されている。本実施形態のゲーム機1は、ゲームカセットを装着することでプレイするものであって、そのゲームカセット装着部6に上記GPSカセット10が装着される。そして、GPSカセット10には可搬式の記憶媒体としてのデータカセット20が装着される装着部11および該カセット20を読み取る読み取り部（図1には図示せず）が設けられている。

# [0012]

図2は、本発明に係るゲーム装置に用いるゲーム機のブロック構成図である。図2において、符号2はゲーム機1に設けられ

# [0010]

## [EMBODIMENT OF THE INVENTION]

Hereafter, based on drawing, it demonstrates desirable Embodiment of this invention.

FIG. 1 is external view of game machine which it uses for game apparatus based on this invention.

# [0011]

In FIG. 1, it is equipped with GPS cassette 10 which carried out internal organs of the GPS receiving device as a position detector to portable game machine 1 possessing display 2 of liquid crystal, and switch 3 as an input part.

It plays game machine 1 of this Embodiment by equipping with game cassette, comprised such that the game cassette mounting part 6 is equipped with the above-mentioned GPS cassette 10.

And reading part (not shown in FIG. 1) which reads mounting part 11 equipped with data cassette 20 as a storage medium of portable type and this cassette 20 is provided in GPS cassette 10.

# [0012]

FIG. 2 is block diagram of game machine which it uses for game apparatus based on this invention.

In FIG. 2, code 2 is control section as a game

たゲーム演算部としての制御部であり、制御部4は読み取り部12を駆動して装着部11に装着されたデータカセット20に記憶されたデータを取り込む。そして、制御部4にはGPS受信装置13から情報と、スイッチ3の信号が入力され、ディスプレイ2には映像信号を、そしてスピーカー等の音声出力装置5には音声信号をそれぞれ出力する。

**[0013]**

データカセット20には、プレーヤーが書き込んだ情報および該情報の書き込みを行なった地点の緯度・経度のデータを記憶する記憶部と、前記情報の書き込みを行なった地点のポイントを緯度・経度データに基づいた箇所を表示するプログラムとを有している。

**[0014]**

本発明に係るゲーム装置は、プレーヤーが移動履歴を登録することで、例えば自宅を中心とした自分専用の行動地点分布図（以下、マイマップという。）を作ることができるゲームであって、マイマップを作るに当たりGPS測位機能を巧みに利用するものである。次に、そのゲームの進行について詳しく説明する。

arithmetic\_section provided in game machine 1. Control section 4 receives data stored in data cassette 20 which actuated reading part 12, and with which mounting part 11 was equipped. And signal of switch 3 is input into control section 4 as information from GPS receiving device 13, it each outputs audio signal to audio output devices 5, such as video signal and loudspeaker, at display 2.

**[0013]**

It has storage part which stores data of LAT and LONG of point which performed information which player wrote in, and writing-in of this information in data cassette 20, and program which displays location based on LAT and LONG data for point of point which performed writing-in of said information.

**[0014]**

Game apparatus based on this invention is game which can make action point distribution map only for itself (henceforth my map) centering on home from player registering move log, comprised such that in making my map, it utilizes GPS positioning function skillfully. Next, it demonstrates advance of the game in detail.

## 【0015】

まず、マイマップに登録したい地点に到着すると、ゲーム機1を操作して、GPSによりプレイヤーの現在位置を認識させる。このとき、ゲーム機1のディスプレイ2には図3に示すように、地図と同様に、横軸に緯度、縦軸に経度をとった方眼のマス目が表示され、その中心点が現在位置でありその緯度・経度が表示される。そして、登録したい地点の名称等、例えばショップならば、店の名前、売っている商品等の情報を書き込む。かかる操作によって、緯度・経度に基づいた表にポイントPが付されるとともに、その登録地点の情報が記憶される。このようにして、プレイヤーが多数の地点の登録を行ないことで、プレイヤーが良く行く、ショップ、友達の家、塾や公園等の場所の情報が書き込みを行なった地点の緯度・経度とともに記憶することができる。なお、上記マス目の表は一边の長さが本例の場合、100mに相当する縮尺で表示される。また、本ゲームはディスプレイ3に現れるキャラクターCと対話式でゲームが進行される。

## 【0016】

上記地点は、地図データとして

## 【0015】

First, if it arrives at point to register into my map, it will operate game machine 1 and will recognize present position of player by GPS.

As shown in FIG. 3 at this time, square of squares which took LAT along axis of abscissa and took LONG along axis of ordinate is displayed on display 2 of game machine 1 like map, the central point is present position and its LAT and LONG are displayed.

And if name of point to register etc. is shop, it will write in information on name of store, goods which it sells.

While Point P is attached by this operation by table based on LAT and LONG, information on the registration point is stored.

Thus, information on places to which player performs registration of many points and player often goes by things, such as shop, friend's house, cram school, and park, can store with LAT and LONG of point which performed writing-in.

In addition, table of the above-mentioned square is displayed by contraction scale which amounts to 100m, when the length of one side is this example.

Moreover, game advances by character C and dialogue to which this game appears in display 3.

## 【0016】

The above-mentioned point can download town

のタウンマップを適宜ダウンロードして、そのタウンマップにポイントPを登録することができる。タウンマップを利用すると、道路だけでなく、ショップや公園、公共施設等が予め記載されているので、より詳しく判り易いマップを作ることができる。

## 【0017】

このようにして作られたマイマップは、プレーヤーの現在位置が認識され、その位置が既に登録された地点であれば、「ここは（何処何処）だよ」とその名称をディスプレイ2に表示する。勿論、映像とともに音声で知らせることもできる。さらに、度々行く場所の場合等では「また（何処何処）に来たね」と表示するようにしてもよい。また、プレーヤーの認識された現在位置が登録された地点でなく、その位置から近い登録地点があると、「ここは（何処何処）の近くだよ」とその情報を表示する。さらに、プレーヤーがある登録された地点を指定すると、「ここから（何処何処）まで約130mだよ」と認識された現在位置からその地点までの距離を表示する。この場合、距離ではなく、「ここから（何処何処）まで歩いて約何分だよ」という情報の表示にすることも可能であ

map as map data suitably, and can register Point P into the town map.

Utilization of town map describes beforehand not only road but shop, park, public facility, etc. Therefore, it can make more detailed intelligible map.

## [0017]

Thus, as for made my map, present position of player is recognized, if the position is already registered point, it will display "This is (where)" and its name on display 2.

Of course, it can also notify you with sound with image.

Furthermore, it may make it display in case of place which goes frequently, "You have come to (where) again?"

Moreover, if there is not point where present position where player has been recognized was registered but registration point near from the position, "This is near (where)."

And displays the information.

Further, if registered point with player is designated, "From this place to (where), it is about 130m."

It displays distance from recognized present position to the point.

In this case, it can also make it presenting of information like "From here to (where), it takes about...minutes by foot." instead of distance.

る。

**[0018]**

次に、GPS受信装置12はGPSからは測位情報だけでなく、時間情報も受信している。そして、ゲームプログラムにカレンダー機能を搭載することで、プレイヤーの行動履歴をその時間とともに記憶することができる。したがって、毎週決まった時刻に決まった場所へ行く場合、その日になると、図4に示すように、「今日は(何処何処)には、行かないの?」と問い掛けてくる表示が可能である。これに対し、「行く」、「行かない」、「行けない」、「行きたくない」の答えを予め用意し、その1つを選択することでプレイヤーの行動パターンがより詳しく記憶される。このように、自分の行動パターンを記憶し、それに応じてキャラクターの会話内容が変るように構成されている。

**[0019]**

ところで、携帯用ゲーム機はケーブルや赤外線通信等の通信手段を介して友達とのデータのやり取りすることができる。本ゲーム装置においても友達とマップのデータのやり取りを行なうことができ、友達のデータを取り込むと、例えば、プレイヤーの現在位置が認識されたと

**[0018]**

Next, GPS receiving device 12 has received not only positioning information but time information from GPS.

And it can store action log of player with the time by mounting calender function in game program.

It follows, if the day comes when going to place it was decided that would be time regular every week, as shown in FIG. 4, it can perform and display asking "Will you not go to (where) today?".

It prepares answer of "going" "not going" "cannot go" "don't want to go" beforehand to this, action pattern of player is stored in more detail by choosing one of them.

Thus, it stores its own action pattern, and it is comprised so that the content of conversation of character may change according to it.

**[0019]**

By the way, with portable game machine, through means of communications, such as cable and infrared transmission, data can be exchanged with friends.

Also in this game apparatus, it can perform exchange of data of my map with friend, if friend's data are received, for example, when present position of player has been recognized, information about friend is displayed like "it is

き、「(誰誰) さんのおすすめの  
(何処何処) 近くだよ」、「また、  
(何処何処) に来たね。(誰誰)  
さんがいるかも」と友達に関する  
情報が表示される。

near (where) where (who) recommended." "so  
you have come to (where) again. It may find  
(who).".

#### 【0020】

このように構成すると、より詳  
しいマップができ、友達との情  
報交換に互いのデータを共有し  
合うことで、友達のおすすめポ  
イントや友達の行動パターン等  
を知ることができる。

#### [0020]

Thus, more detailed map will be made if  
comprised, by sharing each other's mutual data  
to information exchange with friend, it can know  
friend's recommended point, friend's action  
pattern, etc.

#### 【0021】

図5は、上記したゲームの流れ  
を示すフローチャートである。  
図5において、プレーヤーの現  
在位置が認識されたかが判断さ  
れ(ステップ1)、現在位置が認  
識されると、その位置が既に登  
録された地点かが判断される  
(ステップ2)。初めての場所であ  
ると、この地点を登録するか  
が聞かれ(ステップ3)、登録す  
る場合はその情報を書き込み  
(ステップ4)、そしてその地点  
の緯度・経度の情報をGPSか  
ら取り込む(ステップ5)。ステ  
ップ2において、既に登録され  
た地点である場合には、情報の  
追加をするかが聞かれ(ステ  
ップ6)、情報の追加を希望する  
場合は、その追加情報を書き込む  
(ステップ7)。

#### [0021]

FIG. 5 is a flowchart which shows flow of said  
game.

In FIG. 5, present position of player is  
recognized, and if it is judged (step 1) and  
present position is recognized, it will be judged  
whether it is mere point where the position was  
already registered (step 2).

It is asked whether it registers this point as it  
is the first place (step 3), and when registering, it  
receives information on writing-in (step 4), and  
LAT and LONG of that point for that information  
from GPS (step 5).

In step 2, when it is asked whether it adds  
information when it is already registered point  
(step 6) and you wish addition of information, it  
writes in the additional information (step 7).

## 【0022】

なお、上記実施形態では、位置検出装置としてGPSを用いたが、位置検出装置としては、例えばPHSのようなセル状に設定された各領域内で無線電話通信を行なうことのできる無線電話で通信のために送信される現在位置に応じた領域指定情報から現在位置を算出するものであっても良く、その具体的な一例を図6に示す。

## 【0023】

図6において、制御部30にはゲーム制御部31、機器制御部32及び位置データ制御部33を包含している。この制御部30は、通信のための無線部34、通信時の音声処理する音声処理部35、ゲームの入力や通信のための入力を行なう入力部35、記憶部36、ゲーム等を表示する表示部37、着信音等を発生する発音部39、着信信号により装置の少なくとも一部を振動させる振動部39と接続されている。なお、上記記憶部36にはゲームデータ40、地図データ41、通信データ42が格納されている。また、記憶部36にはゲームのセーブデータ等を記憶するメモ리카ードやゲームプログラムを格納されたカセット等の外部情報記憶媒体43を必要に応じて設けることが

## 【0022】

In addition, in above-mentioned Embodiment, it used GPS as a position detector.

However, it may compute present position from block-definition information according to present position transmitted for communication with radio telephone which can perform radio-telephone communication in each region set up form of a cell like PHS, for example as a position detector, the detailed example is shown in FIG. 6.

## 【0023】

In FIG. 6, it includes game control section 31, device control section 32, and position data control part 33 in control section 30.

This control section 30 is connected with radio part 34 for communication, speech-processing part 35 which processes sound at the time of communication, input part 35 which performs input of game, and input for communication, storage part 36, display section 37 which displays game etc., sound-emission part 39 which generates ringer tone etc., and oscillating part 39 which vibrates at least one part of apparatus with terminating signal.

In addition, game data 40, map data 41, and communication data 42 are stored in the above-mentioned storage part 36.

Moreover, it can provide as required external information storage mediums 43, such as cassette stored in memory card which stores save data of game etc., or game program, in storage part 36.





できる。

**[0024]**

かかる構成のゲーム装置では、領域指定情報により、プレイヤーの位置の特定が可能であるが、プレイヤーの位置情報やプレイヤーの位置情報に対応する地図データ41はゲーム要素として利用される。

**[0024]**

With game apparatus of this composition, although pinpointing of position of player can be performed using block-definition information, map data 41 corresponding to positional information on player or positional information on player are utilized as a game component.

**[0025]**

また、符号44は制御部30に接続された計時部であるが、計時部44からの時刻データもゲーム要素として利用することが可能である（計時部44は制御部30にタイマー機能を備えているものであれば省略することができる。）。

**[0025]**

Moreover, code 44 is clocking part connected to control section 30. However, it can also utilize time data from clocking part 44 as a game component (clocking part 44 is omissible if control section 30 is equipped with timer function).

**[0026]**

ところで、PHS等の無線電話では、着識別符号には屋外公衆用付加IDとして、一斉呼出エリア番号と付加IDが設けられている。よって、着識別符号が受信されれば、一斉呼出エリア番号と付加IDが特定されるので、制御部30によって現在位置を算出することができる。そして、このようにして算出された現在位置情報により、ゲームデータに格納されたゲームプログラムにしたがってプレイすることができる。

**[0026]**

By the way, in radio telephones, such as PHS, it wears and general calling area number and Addition ID are provided in identification code as addition ID for outdoor public. Therefore, if it wears and identification code is received, general calling area number and Addition ID are specified. Therefore, present position is computable with control section 30. And according to game program stored in game data, it can play by currency information computed by doing in this way.

## 【 0 0 2 7 】

## 【発明の効果】

本発明によれば、位置検出装置からの信号でプレーヤーの移動履歴に基づいたマイマップを作成することができる。さらに、マイマップに書き込んだ情報は通信端末を用いて友達データと互いに提供し合うことで、友達とデータを共有することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【図 1】

本発明に係るゲーム装置の一実施形態を示す外観図である。

## 【図 2】

そのゲーム装置の構成をブロック図である。

## 【図 3】

プレイ時にけるディスプレイの表示例を示す説明図である。

## 【図 4】

プレイ時にけるディスプレイの他の表示例を示す説明図である。

## 【図 5】

## [0027]

## [ADVANTAGE OF THE INVENTION]

According to this invention, it can make my map based on move log of player by signal from position detector.

Furthermore, information written in my map can share friend and data between providing each other mutually with friend's data using communication terminal.

## [BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS]

## [FIG. 1]

It is external view showing one embodiment of game apparatus based on this invention.

## [FIG. 2]

It is block diagram about composition of the game apparatus.

## [FIG. 3]

It is explanatory drawing showing example of display of display which it kicks at the time of play.

## [FIG. 4]

It is explanatory drawing showing example of other display of display which it kicks at the time of play.

## [FIG. 5]

ゲーム装置のゲーム進行の流れ It is flowchart which shows flow of game  
を示すフローチャートである。 advance of game apparatus.

【図 6】

本発明に係るゲーム装置の他の  
実施形態を示すブロック図であ  
る。

【FIG. 6】

It is block diagram showing other Embodiment  
of game apparatus based on this invention.

【符号の説明】

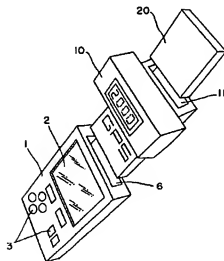
- 1 ゲーム機
- 2 ディスプレイ
- 4 制御部
- 10 GPSカセット
- 20 データカセット

【DESCRIPTION OF SYMBOLS】

- 1 Game machine
- 2 Display
- 4 Control section
- 10 GPS cassette
- 20 Data cassette

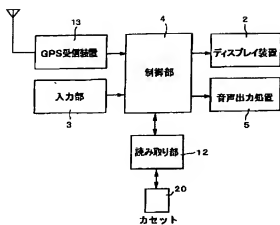
【図 1】

【FIG. 1】



【図 2】

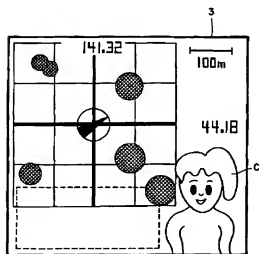
【FIG. 2】



- 13 GPS receiving device
- 3 Input part
- 4 Control section
- 12 Reading part
- 20 Cassette
- 2 Display unit
- 5 Audio output device

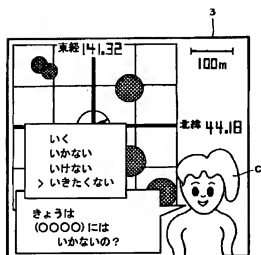
【図 3】

[FIG. 3]



【図 4】

[FIG. 4]



East longitude 141.32

North latitude 44.18

Going

Not going

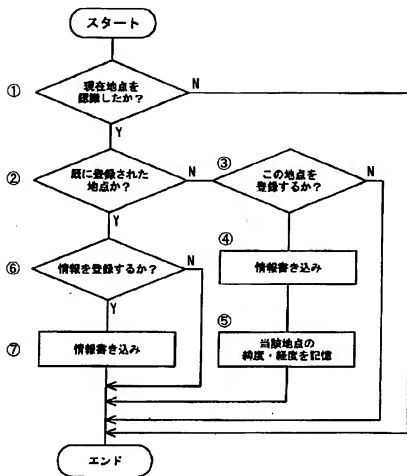
Cannot go

Don't want to go

"Will you not go to (...) today?"

【図 5】

[FIG. 5]



Start

1 Has it recognized actual-location point?

2 Is it already registered point?

3 Do register this point? ↩

4 Write in information.

5 Store LAT and LONG of said point.

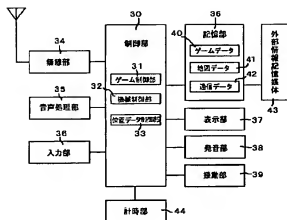
6 Do register information?

7 Write in information.

End

【図 6】

[FIG. 6]



- 34 Radio part
- 35 Speech-processing part
- 36 Input part
  
- 30 Control section
- 31 Game control section
- 32 Machine-control part
- 33 Position data control part
- 44 Clocking part
  
- 36 Storage part
- 40 Game data
- 41 Map data
- 42 Communication data
- 37 Display section
- 38 Sound-emission part
- 39 Oscillating part

## THOMSON DERWENT TERMS AND CONDITIONS

*Thomson Derwent shall not in any circumstances be liable or responsible for the completeness or accuracy of any Derwent translation and will not be liable for any direct, indirect, consequential or economic loss or loss of profit resulting directly or indirectly from the use of any translation by any customer.*

Derwent Information Ltd. is part of The Thomson Corporation

Please visit our home page:

["THOMSONDERWENT.COM"](http://THOMSONDERWENT.COM) (English)

["WWW.DERWENT.CO.JP"](http://WWW.DERWENT.CO.JP) (Japanese)